

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III
MIN 7 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Irma Fitriyani
NPM: 1311100073

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H/2017 M**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III
MIN 7 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Irma Fitriyani
NPM: 1311100073**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum

Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H/2017 M**

ABSTRAK

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III MIN 7 BANDAR LAMPUNG

Oleh
Irma Fitriyani

Belum optimalnya keterampilan berbicara yang diperoleh peserta didik kelas III MIN 7 Bandar Lampung diantaranya adalah memiliki perasaan takut berpendapat, malu, ragu-ragu, dan penggunaan bahasa yang belum tepat serta kurangnya latihan. Serta metode pembelajaran yang dipergunakan guru lebih mengacu pada pembelajaran yang konvensional. Guru tidak melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Belum maksimalnya pencapaian nilai peserta didik ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif.

Masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 7 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III MIN 7 Bandar Lampung.

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III MIN 7 Bandar Lampung semester I tahun ajaran 2017/2018. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 peserta didik dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25. Sampel diambil dari dengan menggunakan sampel random sampling teknik acak kelas dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata didalam populasi itu.

Hasil penelitian didapat nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 83,28 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 70,08. Untuk uji hipotesis diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam hipotesis jika $\text{sig} < 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III MIN 7 Bandar Lampung.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran *Role Playing*, Keterampilan Berbicara



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III MIN 7 BANDAR LAMPUNG

Nama : Irma Fitriyani
NPM : 1311100073
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum
NIP. 196109201989032002

Pembimbing II,

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP.197805052011012006

**Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI**

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III MIN 7 BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh **IRMA FITRIYANI, NPM. 1311100073**, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Kamis, 30 November 2017.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

Penguji Utama : Dr. Rijal Firdaus, M.Pd

Penguji Pendamping I : Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum

Penguji Pendamping II : Nurul Hidayah, M.Pd

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
 NIP. 19560510 198703 1 001

MOTTO

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ

إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنْسَنِ عَدُوًّا مُّبِينًا ﴿٥٣﴾

Artinya : Dan Katakanlah kepada hamha-hamba-Ku: "Hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (benar). Sesungguhnya syaitan itu menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagi manusia. (Al-Israa' : 53)¹

¹ Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Pentafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*, Jakarta: 1971

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT. yang telah memberi rahmat dan hidayahnya. Sebuah karya sederhana namun butuh perjuangan dengan bangga mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta Indra dan Reta Zahara (Alm) serta Ibu Iin yang telah banyak berjuang memberikan dukungan moral dan materi, memberikan motivasi serta selalu mendoakan untuk keberhasilan saya , terimakasih untuk untaian do'a yang mengiringi setiap langkah saya.
2. Adik saya tersayang, Rifaldi Agung Kurniawan, Rizaldi Yosep Kurniawan, Salwa, Safira, dan Izzah Aqila Artanti yang selalu memberikan semangat kepada saya.
3. Almamater saya tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Bandar Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Irma Fitriyani dilahirkan di Liwa Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 17 Juli 1995 ada pertama dari 6 bersaudara , pasangan Bapak Indra dan Ibu Reta Zahara (Alm) serta Ibu Iin.

Penulis memulai pendidikan di SDN 1 LIWA Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat lulus pada tahun 2007, dilanjutkan pada SMP N 1 LIWA lulus pada tahun 2010, pada jenjang SMA penulis melanjutkan pendidikan di SMA N 1 LIWA Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat dan lulus pada tahun 2013.

Penulis melanjutkan pendidikan di kampus UIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penulis pernah menjalani kuliah kerja nyata atau KKN yang berada di desa Sritejokencono Lampung Tengah, di desa tersebut penulis menjadi salah satu tenaga pengajar di SDN 3 Sritejokencono kemudian penulis menjalani PPL di Bandar Lampung sebagai salah satu syarat kuliah, penulis di tempatkan di MIN 4 Bandar Lampung dan mengajar.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT. , yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Negeri Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan ikhlas dan sabar hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Ibu Hj.Munashiroh, S.Ag,MM selaku kepala MIN 7 Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
7. Sahabatku Evi Yuliana Sari, Gusti Ayudia, Ertika Khairunisa, Leli Susanti, Wiwin Apriyani, Septiawati, Mirwati Fitri atas doa, semangat dan bantuannya, sehingga terselesaikan tugas-tugas pendidikan sekaligus pengabdianku.
8. Teman-teman KKN 47 (Dita, Umi, Munik, Zela, Belqis, April, Netika, Didik, Septian, Heri, Linda, Mar'ah) dan teman-teman PPL MIN 4 Bandar Lampung (Linda, Lia, Leli, Hayati, Isna, Jariatun, Destri, Desi, Imroatun, Sollihah) yang telah memberikan kesan terindah didalam hidupku.
9. Teman-teman angkatan 2013 khususnya Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah kelas B yang telah memberikan motivasi serta kenangan indah selama perjalanan penulis menjadi mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, terimakasih atas bantuan hingga perjuangan ini berakhir.

Semoga semua kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan, dicatat sebagai amal ibadah oleh Allah SWT. , penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir (skripsi) ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan sehingga jauh dari ukuran kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. Amin yaa Rabbal'alam.

Bandar Lampung, Oktober 2017
Penulis,

Irma Fitriyani
NIP. 1311100073

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Abstrak	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman pengesahan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Riwayat Hidup	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian.....	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
1. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
2. Fungsi Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
3. Tujuan Metode Pembelajaran <i>Role playing</i>	17
4. Kelebihan Metode Pembelajaran <i>Role playing</i>	18
5. Kelemahan Metode Pembelajaran <i>Role playing</i>	20
6. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Role playing</i>	20
B. Metode Pembelajaran <i>Time Token</i>	21

1. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Time Token</i>	21
2. Kelebihan Metode Pembelajaran <i>Time Token</i>	22
3. Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Time Token</i>	23
4. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Time Token</i>	23
C. Keterampilan Berbicara	24
1. Pengertian Keterampilan Berbicara	24
2. Tujuan Berbicara	27
3. Fungsi Berbicara	29
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi keterampilan berbicara	30
5. Penilaian keterampilan berbicara peserta didik di SD/MI	33
D. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI	39
1. Pengertian Bahasa Indonesia SD/MI	39
2. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia SD/MI	41
3. Materi	43
E. Penelitian Yang Relevan	45
F. Kerangka Berpikir	47
G. Hipotesis	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	52
1. Jenis Penelitian	52
2. Desain Penelitian	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian	54
C. Definisi Operasional Variabel	54
D. Populasi dan Sampel	55
E. Teknik Pengambilan Sampel	57
F. Variabel	57
G. Teknik Pengumpulan Data	58
1. Teknik Tes	58
H. Instrumen Penelitian	60

I. Uji Validitas	61
J. Uji Normalitas	62
K. Uji Homogenitas	63
L. Uji Hipotesis	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	66
1. Data Hasil Penelitian	66
2. Analisis Data	72
1. Uji Normalitas	72
1). Uji Normalitas Kelas Eksperimen	72
2). Uji Normalitas Kelas Kontrol	73
B. Uji Homogenitas	74
C. Uji Hipotesis	75
B. Pembahasan	77

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara Peserta Didik kelas III A MIN 7 Bandar Lampung	5
Tabel 2	Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara Peserta Didik	7
Tabel 3	Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara Peserta Didik	34
Tabel 4	Desain penelitian <i>Posttest Only Control Design</i>	53
Tabel 5	Kisi-Kisi Tes Lisan Keterampilan Berbicara	59
Tabel 6	Kategori Penilaian Kemampuan Berbicara	60
Tabel 7	Instrumen Penelitian Dan Tujuan Instrumen Penelitian.....	61
Tabel 8	Rekapitulasi Nilai <i>Post test</i> Tes Keterampilan Berbicara Pada Kelas Eksperimen (Kelas III A).....	67
Tabel 9	Rekapitulasi Nilai <i>Post test</i> Tes Keterampilan Berbicara Pada Kelas Kontrol (Kelas III B).....	69
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen	72
Tabel 11	Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pada Kelas Kontrol ..	73
Tabel 12	Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	75
Tabel 13	Hasil Uji Hipotesis (t-tes).....	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan sarana manusia untuk menyampaikan pemikiran atau penalaran, sikap dan perasaannya. Manusia bergaul dan berkomunikasi, mencari informasi serta mengendalikan pikiran, sikap dan perbuatan dengan menggunakan bahasa.² Bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, meliputi daya cipta dan sistem aturan. Dengan demikian, bahasa pada manusia merupakan upaya kreatif yang tidak pernah berhenti.

Bahasa memiliki peranan didalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik yang merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mengenal dirinya, budayanya serta budaya orang lain. Pembelajaran bahasa juga dapat membantu peserta didik dalam memberikan gagasan (pendapat), pikiran serta menggunakan kemampuan analitis, dan imajinasi yang ada didalam dirinya. Fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Komunikasi dapat berwujud langsung atau lisan,

² Suwarti Ningsih, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 2 No. 4 ISSN 2354-614X.

menyimak dan berbicara. Komunikasi pun dapat berwujud tak langsung atau lisan, misalnya membaca dan menulis.

Keterampilan berbahasa meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.³ Keempat keterampilan berbahasa itu saling berkaitan satu sama lain. Seperti, hubungan keterampilan berbicara dan menyimak saling melengkapi dan berpadu menjadi komunikasi lisan (bercakap-cakap, diskusi dll), kemudian berbicara dan membaca berbeda dalam sifat, saran, dan fungsi. Berbicara bersifat produktif, ekspresif, melalui sarana bahasa lisan dan membaca berfungsi sebagai penyebar informasi. Dan kegiatan berbicara dan menulis yang sama-sama berfungsi sebagai penyampai informasi. Salah satu aspek berbahasa yang memiliki peran penting untuk menciptakan siswa yang aktif dan kreatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan berbicara. Dengan menguasai keterampilan berbicara peserta didik dapat mengekspresikan pikiran, perasaannya secara cerdas sesuai dengan konteks dan situasi saat dia berbicara.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pesan melalui bahasa lisan.⁴ Berbicara sangat perlu diajarkan kepada peserta didik karena memiliki tujuan agar

³ Slamet, *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Sekolah Dasar* (Surakarta: LPP (UNS) dan UNS Press, 2007), h. 4.

⁴ Esti Ismawati dan Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Dikelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), h. 49.

peserta didik memiliki kemampuan didalam mengungkapkan ide, pikiran, gagasan, pengalaman agar dapat disampaikan kepada orang lain.

Setiap orang memiliki kemampuan untuk berbicara tetapi tidak semua orang memiliki keterampilan berbicara yang baik dan benar. Pembelajaran keterampilan berbicara sangat penting dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk berbicara baik didalam maupun diluar kelas. Siswa usia sekolah dasar yaitu berumur 8 sampai 12 tahun masih berada pada tahap operasional konkret. Pada atahap ini anak belum dapat berfikir secara abstrak. Siswa berfikir atas dasar pengalaman konkret atau nyata, sehingga diperlukan kegiatan yang nyata agar siswa mudah memahami konsep yang diajarkan. Untuk itu pembelajaran yang dilakukan haruslah mengedepankan keaktifan siswa.

Al-Qur'an merupakan bukti betapa pentingnya berbicara dengan ucapan-ucapan yang baik. Firman Allah dalam surat Al-Hajj:24 yang berbunyi :

وَهُدُّوا إِلَى الطَّيِّبِ مِنَ الْقَوْلِ وَهُدُوا إِلَى صِرَاطِ الْحَمِيدِ ﴿٢٤﴾

Artinya : “ dan mereka diberi petunjuk kepada ucapan-ucapan yang baik dan diberi petunjuk (pula) kepada jalan (Allah) yang terpuji ”.

Ayat diatas menjelaskan bahwa allah telah memberi petunjuk agar dapat berbicara dengan ucapan-ucapan yang baik. Begitupun dengan peserta

didik, guru harus memberikan pembelajaran keterampilan berbicara agar siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik.

Keterampilan berbicara di MI merupakan inti dari proses pembelajaran di madrasah karena dengan pembelajaran berbicara peserta didik dapat berkomunikasi didalam maupun diluar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari peserta didik selalu melakukan dan dihadapkan kegiatan berbicara. Namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di madrasah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga keterampilan peserta didik dalam berbicara masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Pengajaran keterampilan berbahasa, sesuai dengan namanya, bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik. Terampil berbahasa berarti terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, terampil menulis dalam bahasa indonesia yang baik dan benar.

Metode pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dikelas adalah inti penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan penggunaan metode dan strategi pembelajaran. Semua tugas tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab guru yang secara optimal dalam pelaksanaannya menurut kemampuan guru. Guru diharapkan mampu

memilih dan menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Kegiatan belajar mengajar dikelas diperlukan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan materi tersampaikan secara efektif, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal.

Berdasarkan hasil observasi saat proses pembelajaran dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, rendahnya kemampuan berbicara bahasa Indonesia peserta didik kelas III MIN 7 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017 disebabkan oleh perasaan takut berpendapat, malu, ragu-ragu, dan penggunaan bahasa yang belum tepat dan lafal kalimat yang masih kurang benar. Dibuktikan dengan kondisi awal nilai keterampilan berbicara peserta didik yang masih cenderung rendah. Berikut data awal nilai kemampuan berbicara peserta didik :

Tabel 1
Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara Peserta Didik kelas III A
MIN 7 Bandar Lampung

No	Nama	Aspek Yang Dinilai					Jumlah Skor	Nilai Akhir	Ket
		I	II	III	IV	V			
1	Anisa Aprilia	3	3	2	3	2	13	52	K
2	Aprizal Irawan	3	3	3	2	2	13	52	K
3	Arleanata Rizky	4	3	3	2	3	15	60	C
4	Defa Waldan A.N	3	3	3	3	3	15	60	C
5	Dimas Yoga P	5	4	4	2	2	17	68	C

6	Dinda K	4	3	4	2	2	15	60	C
7	Febi Oktaviana	3	4	3	3	2	15	60	C
8	Habibi R	4	3	3	3	2	15	60	C
9	M. Rajavi Y	3	3	3	3	2	14	56	C
10	M. Reggy D	5	4	4	2	2	17	68	C
11	M. Dzaky Saputra	4	4	4	3	2	17	68	C
12	M. Firmansyah	5	4	4	2	2	17	68	C
13	M. Ridho H.Z	5	4	4	2	2	17	68	C
14	Nayla Aura R.	3	3	2	3	2	13	52	K
15	Nayla Riandra P	4	2	3	3	3	15	60	C
16	Praja Sanjaya	5	4	4	2	2	17	68	C
17	Rahma Auliyya R	4	2	3	2	3	14	56	C
18	Ririn Dirgahayu	4	4	3	4	2	17	68	C
19	Rizki Suci Bahira	3	3	2	3	2	13	52	K
20	Sadam Husein	5	3	4	3	2	17	68	C
21	Salfa Octa A	5	3	4	3	2	17	68	C
22	Satria Bimantara	4	2	4	2	5	17	68	C
23	Talita Tara M	3	2	4	2	5	16	64	C
24	Zani Syadita	2	4	3	2	5	16	64	C
25	Achmad Satria S	4	4	3	4	2	17	68	C
26	Nuradrian	4	4	3	3	2	16	64	C
27	Andrian Riski R	4	4	3	2	3	16	64	C
28	Djuairiah Putri YS	4	4	3	2	3	16	64	C
Jumlah								1748	28
Rata-Rata								62,42	
Nilai tertinggi								68	
Nilai terendah								52	

Sumber : Dokumentasi tes nilai kemampuan berbicara peserta didik kelas III MIN 7 Bandar Lampung TP 2017/2018

Rentang nilai yang digunakan persebaran penguasaan lafal, intonasi, kelancaran, penampilan/sikap dan pemahaman isi/tema ditabulasikan menurut interval nilai indikatornya sebagai berikut :

Tabel 2
Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara Peserta Didik⁵

No	Aspek Yang Dinilai	Deskriptor	Skor	Keterangan
1	Lafal	a. Pelafalan sangat jelas b. Pelafalan jelas c. Pelafalan cukup jelas d. Pelafalan kurang jelas e. Pelafalan tidak jelas	5 4 3 2 1	
2	Intonasi	a. Intonasi kata/suku kata sangat tepat b. Intonasi kata/suku kata tepat c. Intonasi kata/suku kata cukup tepat d. Intonasi kata/suku kata kurang tepat e. Intonasi kata/suku kata tidak tepat	5 4 3 2 1	
3	Kelancaran	a. Berbicara sangat lancar b. Berbicara dengan lancar c. Berbicara cukup lancar d. Berbicara kurang lancar e. Berbicara tidak lancar	5 4 3 2 1	
4	Penampilan/sikap	a. Penampilan dan sikap sangat	5	

⁵ Dwi Riyanti, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Media Pop Up Pada Siswa Kelas Ii Sd N Widoro Kecamatan Pengasih, Jurnal Skripsi.*

		<p>baik dan percaya diri sangat baik</p> <p>b. Penampilan dan sikap baik dan percaya diri baik</p> <p>c. Penampilan dan sikap cukup baik dan cukup percaya diri</p> <p>d. Penampilan sikap kurang baik dan kurang percaya diri</p> <p>e. Penampilan dan sikap tidak baik dan tidak percaya diri</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	
5	Pemahaman isi/tema	<p>a. Sangat memahami isi pembicaraan</p> <p>b. Memahami isi pembicaraan</p> <p>c. Cukup memahami isi pembicaraan</p> <p>d. Kurang memahami isi pembicaraan</p> <p>e. Tidak memahami isi pembicaraan</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	

Petunjuk penilaian :

- 1) Nilai setiap aspek yang dinilai dalam berbicara berskala 1-5
- 2) Jumlah skor atau total nilai diperoleh dari menjumlahkan nilai setiap aspek penilaian yang diperoleh peserta didik

- 3) Presentasi ketuntasan pembelajaran berbicara dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah peserta didik yang mendapat nilai } \geq 70}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100 = \text{persentasi klasikal}$$

Dari data diatas menunjukkan bahwa 20 siswa (71,42%) dari 28 siswa di kelas tersebut mendapat skor di bawah 70 yang merupakan skor minimal Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai , dan hanya 8 siswa (28,57%) saja yang mendapat skor di atas 70 dari Kompetensi Dasar (KD) minimum.⁶ dengan KD yang sudah ditentukan oleh sekolah.

Belum optimalnya keterampilan berbicara yang diperoleh peserta didik kelas III MIN 7 Bandar Lampung salah satu penyebabnya karena metode pembelajaran yang dipergunakan guru lebih mengacu pada pembelajaran yang konvensional, guru hanya memberikan ceramah, tanya jawab, penugasan. Guru tidak melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran.. Belum maksimalnya pencapaian nilai peserta didik ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif.

Ditambah lagi dengan keadaan peserta didik yang tidak rileks dan tegang. Sehingga dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara kurang maksimal. Kurangnya latihan keterampilan berbicara ketika proses pembelajaran pun mengakibatkan siswa tidak terbiasa untuk berbicara terutama didepan kelas dan dalam penggunaan bahasanya pun masih kurang.

⁶ Observasi, 9 Agustus 2017 MIN 7 Bandar Lampung.

Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar. Dibutuhkan metode-metode yang lebih beragam, kreatif dan inovatif, yang mampu memberikan kenyamanan, menyenangkan, dan keterlibatan siswa.

Kondisi ini tentunya harus ditindak lanjuti sehingga kelemahan peserta didik dalam berbicara dapat meningkat. Salah satu bentuk metode yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan siswa aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD/MI adalah metode *Role Playing*. Metode pembelajara *Role Playing* diterapkan dalam pembelajaran dengan tujuan metode pembelajaran tersebut akan mempengaruhi kompetensi peserta didik dalam berbicara.

Role Playing merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁷

Penggunaan metode *Role Playing* diharapkan memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa. Metode *Role Playing* baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Hal ini berguna untuk membiasakan peserta didik berbicara sehari-hari.

⁷ Imas Kurniasih, Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesional Guru* (Kata Pena, 2016), h. 68.

Penggunaan metode *Role Playing* dirasa lebih tepat karena lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam permasalahan sebagai penyebab rendahnya keterampilan berbicara peserta didik. Metode *Role Playing* dikatakan efektif karena metode pembelajaran ini akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena siswa dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok. Selain itu, siswa dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Sedangkan dikatakan efisien, dimungkinkan karena proses belajar lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal yang menarik untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Metode *Role Playing* diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi dilapangan karena metode bermain peran bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, metode ini dapat melatih siswa untuk berbicara dengan cara yang menyenangkan. Salah satu keunggulan metode ini adalah siswa dapat merasakan berbagai macam peristiwa secara langsung. Melalui metode *Role Playing* siswa dilatih mengkspresikan perasaan dan pikirannya dalam bentuk bahasa lisan.

Berdasarkan uraian diatas dan untuk membuktikan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik., maka penulis berinisiatif mengadakan penelitian berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dengan judul: **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Role***

Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MIN 7 Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

1. Sikap siswa ketika berbicara dalam kegiatan berbicara terlihat tegang dan kurang rileks. Pada umumnya siswa merasa malu ketika harus berbicara didepan kelas.
2. Peserta didik kelas III MIN 7 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 memiliki perasaan takut berpendapat, malu, ragu-ragu, dan penggunaan bahasa yang belum tepat.
3. Kurangnya latihan keterampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran. Keadaan ini mengakibatkan siswa tidak terbiasa terlatih kemampuan bicaranya terutama didepan kelas dan ketepatan siswa dalam menggunakan bahasa masih kurang.
4. Metode pembelajaran yang dipergunakan guru lebih mengacu pada pembelajaran yang konvensional, guru hanya memberikan ceramah, tanya jawab, penugasan. Guru tidak melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan terlalu luasnya pembahasan sehingga mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 7 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018.
2. Penelitian hanya difokuskan pada kelas III A dan III B MIN 7 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah : “Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 7 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018 ?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIN 7 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

- a. Bagi peserta didik, metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran, Bahasa Indonesia khususnya.
- b. Bagi guru, memberikan masukan proses belajar mengajar dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui penerapan metode *Role Playing* dan dapat memotivasi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran lain yang inovatif dan kreatif. Guna meningkatkan motivasi, prestasi, dan keterampilan berbicara siswa.
- c. Bagi akademis/lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pembangunan ilmu pengetahuan, dalam meningkatkan keterampilan berbicara, khususnya bidang pendidikan.
- d. Bagi peneliti, menjadi masukan dalam meneliti dan meningkatkan keterampilan berbicara melalui penerapan metode *Role Playing*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁸

Role Playing juga diorganisasikan berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/ menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

Role Playing adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu metode permainan/drama yang memberi kesempatan yang sama kepada siswa untuk menunjukkan dan suatu kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil serta pengalaman yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat

⁸Imas Kurniasih, Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesional Guru* (Kata Pena, 2016), h. 68.

meningkatkan pemahaman siswa. Bentuk pengajaran *Role Playing* memberikan pada murid seperangkat/ serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.⁹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran dengan menempatkan peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran bermain peran pada saat itu.

2. Fungsi Metode Pembelajaran *Role Playing*

Adapun fungsi metode *role playing* adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik. Peserta didik dilatih untuk bermain peran sesuai dengan tokoh yang ada guna memberikan pengalaman kepada siswa untuk memahami tokoh dalam kehidupan bermasyarakat. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan ketrampilan memecahkan masalah.

⁹ Gusmawati, *Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Fkip Universitas Bung Hatta*, Seminar Nasional XI Pendidikan Biologi FKIP UNS.

Fungsi metode pembelajaran *Role Playing* adalah :

- a) Mengeksplorasi perasaan siswa
- b) Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, persepsi siswa.
- c) Mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku
- d) Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.¹⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* memiliki fungsi yang sangat penting yaitu dengan mampu mengeksplor dan mengembangkan skill perasaan dan tingkah laku peserta didik.

3. Tujuan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Tujuan dari metode pembelajaran *Role Playing* adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.¹¹

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode *Role Playing* antara lain :

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.

¹⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Putaka Pelajar, 2014), h. 116.

¹¹ *Ibid*, h. 68.

- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.¹²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana dengan bermain peran untuk mencapai keterampilan-keterampilan interaktif dan memupuk perilaku sosial siswa dalam kehidupannya. Perilaku sosial tersebut diantara sikap empatik dan senang bekerjasama. Metode *Role Playing* diterapkan dengan cara bekerjasama antar siswa.

4. Kelebihan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role playing dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, artinya siswa lebih berkesan dalam pembelajaran karena siswa berperan langsung memainkan tokoh dalam drama sehingga siswa lebih mudah mengingatnya. Selain itu juga bisa menumbuhkan rasa kebersamaan dan antusiasme yang tinggi karena dalam suatu pementasan drama dibutuhkan latihan dan kerjasama yang baik untuk menciptakan kekompakan suatu kelompok.

¹² Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 88.

Adapun kelebihan metode pembelajaran *Role Playing* adalah :

- a) Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi
- b) Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama .
- c) Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
- d) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- e) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- f) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- g) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- h) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- i) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- j) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- k) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.¹³

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat metode *Role Playing* adalah untuk membantu siswa memahami perasaan dirinya sendiri maupun orang lain dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah-masalah sosial.

¹³ Imas Kurniasih, Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesional Guru* (Kata Pena, 2016), h. 69.

5. Kelemahan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Adapun kelemahan metode *Role Playing* adalah :

- a) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- b) Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- d) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai, dan tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.¹⁴

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan metode *Role Playing* diantaranya memerlukan kreatifitas seorang guru dan pelaksanaannya memerlukan waktu yang relatif lama.

6. Langkah-langkah Pelaksanan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Pembelajaran dengan menggunakan metode harus dilakukan dengan tahap-tahap yang terencana sehingga tujuan dapat dicapai dengan baik.

Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran role playing :

¹⁴ *Ibid*, h. 70.

- a) Guru menyusun serta mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dalam metode *Role Playing*.
- b) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya kurang lebih 5 orang.
- c) Kemudian guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melaporkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i) Guru memberikan kesimpulan secara umum, kemudian melakukan evaluasi seperti biasanya dan setelah itu penutup.¹⁵

Berdasarkan pendapat di atas metode *Role Playing* telah dilaksanakan sesuai dengan urutan langkah-langkah pelaksanaan metode *Role Playing* agar dalam kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar.

B. Metode Pembelajaran *Time Token*

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Time token*

Metode *Time Token* adalah suatu kegiatan khusus yang dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kartu-kartu untuk berbicara. Metode ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.¹⁶

¹⁵ *Ibid*, h. 70.

¹⁶ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran (Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 239.

Dengan begitu metode ini mengharuskan siswa untuk berbicara sesuai dengan kartu kupon yang mereka pegang, agar berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat menimbulkan perubahan tingkah laku maupun keterampilan sosialnya.

2. Kelebihan Metode Pembelajaran *Time Token*

Kelebihan metode *Time Token* adalah :

- a. Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya.
- b. Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali
- c. Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran
- d. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik, dan mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Time Token* memiliki kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam penerapannya. Kelebihan metode tersebut yang paling substansi dan sesuai dengan kompetensi berbicara adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk inisiatif dan kreatif, partisipatif serta belajar menghargai pendapat orang lain.

3. Kekurangan Metode Pembelajaran *Time Token*

Kekurangan metode pembelajaran *Time Token* adalah :

- a. Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja
- b. Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
- c. Kecenderungan sedikit menekan peserta didik yang pasif dan membiarkan peserta didik yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak dikelas.¹⁷

Dapat disimpulkan metode pembelajaran *Time Token* juga memiliki kelemahan yang dimungkinkan dapat mempengaruhi proses belajar yang dilakukan. Namun begitu, jika kelebihan metode pembelajaran dapat diterapkan dengan prosedur yang benar maka kelemahan dapat diminimalkan.

4. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Time Token*

Pembelajaran dengan menggunakan metode harus dilakukan dengan tahap-tahap yang terencana sehingga tujuan dapat dicapai dengan baik.

Berikut langkah-langkah metode *Time Token* adalah :

¹⁷ *Ibid*, h. 240.

1. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik per kupon pada tiap siswa.
 2. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru.
 3. Setiap tampil berbicara satu kupon.
 4. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya.
- Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis.¹⁸

Dapat disimpulkan bahwa langkah metode pembelajaran di atas harus dilakukan dengan baik dan tersistem sehingga hal terpenting adalah peserta didik harus ada dalam satu kelompok sehingga interaksi peserta didik dapat belajar dengan baik.

C. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Salah satu aspek keterampilan berbahasa adalah berbicara. Begitu krusialnya keterampilan berbicara dalam berbagai segi kehidupan membuat setiap orang perlu menguasai keterampilan tersebut. Dengan menguasai keterampilan berbicara, seseorang akan mampu

¹⁸ Tri Wahyuni, A. Dakir, Peduk Rintayati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Globalisasi*, Pgsd Fkip Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta.

mengekspresikan pikiran, perasaan, dan gagasannya secara cerdas, kreatif dan cekatan.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pesan melalui bahasa lisan.¹⁹

Keterampilan berbicara perlu dilatihkan pada siswa secara optimal. Suatu kenyataan bahwa kemampuan berbicara akan membawa kesuksesan seseorang, maka keterampilan berbicara perlu dikembangkan, mengingat berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berbicara seseorang berusaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain.

Pembelajaran berbicara pada dasarnya adalah mengungkapkan gagasan dan perasaan; menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata tertib, petunjuk, dan laporan serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.²⁰

¹⁹ Esti Ismawati dan Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Dikelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), h. 49.

²⁰ Kurikulum 2004, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Dan Madrasah Ibtidaiyah*, Departemen Pendidikan Nasional Jakarta, Tahun 2003.

Sebagaimana Allah berfirman dalam surat Al-ahzab ayat 70 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٧٠﴾

Artinya :

Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan Katakanlah perkataan yang benar

Ayat tersebut mengandung makna bahwa Allah SWT menganjurkan dan memerintahkan kepada seluruh kaum muslimin untuk bertakwa kepada tuhanNya dengan sebenar-benarnya yaitu menjauhi segala larangan dan menjalankan segala perintah agama dengan sungguh-sungguh baik dalam keadaan lapang maupun susah.

Seseorang yang terampil berbicara akan mampu melahirkan tuturan atau ujaran yang komunikatif, jelas, mudah dipahami dan menjadi terlatih untuk berkomunikasi dengan pihak lain. Berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik dan linguistik. Pada saat berbicara seseorang memanfaatkan faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa. Faktor psikologis memberikan andil yang cukup besar dalam kelancaran berbicara, seperti stabilitas emosi sangat mendukung. Berbicara tidak lepas dari faktor neurologis yaitu jaringan saraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.

Pembelajaran keterampilan berbicara tidak dapat dipisahkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Sesuai dengan kedudukan dan fungsinya, tujuan pembelajaran bahasa adalah agar siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berbagai peristiwa komunikasi baik secara lisan maupun tulisan serta mempunyai sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Pembelajaran keterampilan berbicara berkaitan dengan pembinaan kemampuan menggunakan bahasa secara lisan. Keterampilan berbicara adalah suatu jenis keterampilan yang sangat penting untuk berkomunikasi. Dengan keterampilan berbicara seseorang dapat menyampaikan :

1. Berbagai macam informasi
2. Kemauan dan keinginan
3. Pengungkapan berbagai perasaan.²¹

2. Tujuan Berbicara

Setiap kegiatan berbicara yang dilakukan manusia selalu mempunyai maksud dan tujuan. Berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat

²¹ Sri Sudarminah, *Upaya Peningkatan Pembelajaran Berbicara Dengan Model Pembelajaran Gambar Seri Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Semarang*, JURNAL LEMLIT, Volume 3 Nomer 2 Desember 2009.

menyampaikan pikiran secara efektif, maka sebaiknya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikombinasikan, dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala sesuatu situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. Tujuan utama pembelajaran berbicara di Sekolah Dasar adalah melatih siswa dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar.²²

Seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, dia akan memperoleh keuntungan sosial maupun profesional. Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antar individu. Sedangkan, keuntungan profesional diperoleh sewaktu menggunakan bahasa untuk membuat pertanyaa-pertanyaan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan dan mendeskripsikan. Keterampilan berbahasa lisan tersebut memudahkan peserta didik berkomunikasi dan mengungkapkan ide atau gagasan kepada orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan berbicara adalah agar siswa mampu berkomunikasi menggunakan bahasa indonesia secara baik dan benar dalam kegiatan formal maupun non formal.

Sebagaimana allah berfirman dalam surat Al Israa' ayat 53 :

²² Esti Ismawati dan Faraz Umay, *Belajar Bahasa Dikelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), h. 50.

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزَغُ بَيْنَهُمْ ۚ إِنَّ
الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُّبِينًا ﴿٥٧﴾

Artinya :

Dan Katakanlah kepada hamha-hamba-Ku: "Hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (benar). Sesungguhnya syaitan itu menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagi manusia.

Ayat di atas tidak lepas dari prinsip kehidupan seorang muslim yang harus produktif untuk mendapatkan pahala dan kebaikan sepanjang hidupnya, menjadikan semua gerak diamnya sebagai ibadah dan sedekah.

Tujuan dalam berbicara dapat dirumuskan sebagai proses transfer pengetahuan secara akurat , menumbuhkan minat, mendorong perubahan berperilaku dan merangsang imajinasi/kreatifitas peserta didik.

3. Fungsi Berbicara

Secara umum fungsi berbicara adalah sebagai alat komunikasi sosial. Berbicara sangatlah menyatu dengan kehidupan manusia, dan setiap manusia menjadi anggota masyarakat. Aktivitas sebagai anggota masyarakat sangat tergantung pada penggunaan tutur kata masyarakat setempat. Gagasan, ide, pemikiran, harapan dan keinginan disampaikan dengan berbicara. Aksi dan reaktif manusia dalam kelompok masyarakat tergantung pada tutur kata yang digunakan karena keselamatan seseorang

itu ada pada pembicaraannya. Berbicara mempunyai fungsi sebagai berikut

- a. Berbicara berfungsi untuk mengungkapkan perasaan seseorang.
- b. Berbicara berfungsi untuk memotivasi orang lain agar bersikap dan berbuat sesuatu.
- c. Berbicara berfungsi untuk membicarakan suatu permasalahan dengan topik tertentu, Berbicara berfungsi untuk menyampaikan pendapat, amanat, atau pesan, Berbicara berfungsi untuk saling menyapa atau sekedar untuk mengadakan kontak.
- d. Berbicara berfungsi untuk membicarakan masalah dengan bahasa tertentu, dan Berbicara berfungsi sebagai alat penghubung antar daerah dan budaya.²³

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi berbicara adalah untuk mengungkapkan perasaan, mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan makhluk sosial lainnya.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Kemampuan berbicara adalah kemampuan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain, baik etika ngobrol, presentasi, menyampaikan

²³ Mustafa Kamal Ali, “*Penggunaan Metode Role Playing berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ivb Sdn Gisikdrone 03 Semarang*”, 2013.

pendapat berdebat ataupun kegiatan lainnya. Keterampilan berbicara identik dengan penggunaan bahasa lisan yang tepat, sehingga pendengar dapat mengerti apa yang kita sampaikan.

Untuk dapat menjadi pembicara yang baik, seorang pembicara selain harus memberikan kesan bahwa ia menguasai masalah yang dibicarakan. Selain itu pembicara itu juga harus berbicara dengan jelas dan tepat. Dalam hal ini ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh pembicara untuk keefektifan berbicara, yaitu faktor kebahasaan dan non kebahasaan.

a. Faktor kebahasaan

1) Ketepatan ucapan

Pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang tidak tepat atau cacat akan menimbulkan kebosanan, kurang menyenangkan, atau kurang menarik. Atau sedikitnya dapat mengalihkan perhatian pendengar. Orang yang salah mengucapkan kata-kata biasanya dianggap kurang berkependidikan atau tidak terlalu pintar, karena banyak persoalan salah pengucapan disebabkan oleh kebiasaan salah artikulasi yang buruk.

2) Penempatan tekanan, nada, dan durasi yang sesuai

Kesesuaian tekanan, nada, dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Suara yang monoton dan membosankan merupakan pembunuh nomor satu dalam suatu

penyajian. Sebagian besar dari arti yang ingin dikatakan akan hilang apabila dalam bicaranya tidak memiliki suara yang menyenangkan.

3) Pilihan kata (diksi)

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih terangsang dan akan lebih paham, kalau kata-kata yang digunakan kata-kata yang sudah dikenal oleh pendengar.

4) Ketepatan sasaran pembicaraan

Pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaraannya. Seorang pembicara harus mampu menyusun kalimat efektif, kalimat yang mengenai sasaran, sehingga mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan kesan, atau menimbulkan akibat.

b. Faktor non kebahasaan

1) Faktor penampilan

Dalam berbicara yang khususnya didepan umum harus memperhatikan faktor penampilan. Dalam hal ini bermain drama harus sesuai karakter yang didapat, agar pendengar lebih tertarik untuk memperhatikan.

2) Faktor pribadi (sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku)

Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku. Gerak-gerik dan mimik muka yang tepat. Kenyaringan suara, kelancaran dan penguasaan topik pembicaraan.

c. Faktor lingkungan

1) Pendengar

Membuat suasana awal lebih menyenangkan dan memberikan pembukaan yang baik, sehingga pendengar merasa lebih nyaman.

2) Suasana dan lokasi waktu.

Alokasi waktu pembagian waktu menjadi faktor penunjang efisiensi pembicaraan karena inti dari sebuah efisiensi yaitu bagaimana dengan waktu yang singkat dapat memberikan pemahaman yang luas.²⁴

5. Penilaian Keterampilan Berbicara di SD/MI

Upaya melaksanakan penilaian keterampilan berbicara harus dilaksanakan demi pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan berbicara yang diharapkan. Keterampilan berbahasa hanya dapat diperoleh dengan jalan praktik dan banyak latihan. Oleh karena itu, dalam

²⁴ Fahru Roji Baidawi, *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Teknik Bercerita*, Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VII SMPN 13 Tangerang Selatan Tahun Ajaran 2009/2010.

pelaksanaannya perlu diadakan tes untuk mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa.

Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam berbicara adalah sebagai berikut :

- a. Mengucapkan bunyi-bunyi yang berbeda secara jelas sehingga pendengar dapat membedakannya.
- b. Menggunakan tekanan dan nada serta intonasi secara jelas dan tepat sehingga pendengar dapat memahami apa yang diucapkan pembicara.
- c. Menggunakan bentuk-bentuk kata, urutan kata, serta pilihan kata yang tepat.
- d. Menggunakan register atau ragam bahasa yang sesuai terhadap situasi komunikasi.
- e. Berupaya agar kalimat-kalimat utama jelas bagi pendengar.
- f. Berupaya mengemukakan ide-ide atau informasi tambahan guna menjelaskan ide-ide utama²⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan berbicara yaitu lafal, kelancaran, intonasi, sikap, dan pemahaman isi. Penilaian tes keterampilan berbicara ini menggunakan rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 3
Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara Peserta Didik

No	Aspek Yang Dinilai	Deskriptor	Skor	Keterangan
1	Lafal	f. Pelafalan sangat jelas	5	
		g. Pelafalan jelas	4	
		h. Pelafalan cukup jelas	3	
		i. Pelafalan	2	

²⁵ Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 127.

		kurang jelas j. Pelafalan tidak jelas	1	
2	Intonasi	f. Intonasi kata/suku kata sangat tepat g. Intonasi kata/suku kata tepat h. Intonasi kata/suku kata cukup tepat i. Intonasi kata/suku kata kurang tepat j. Intonasi kata/suku kata tidak tepat	5 4 3 2 1	
3	Kelancaran	f. Berbicara sangat lancar g. Berbicara dengan lancar h. Berbicara cukup lancar i. Berbicara kurang lancar j. Berbicara tidak lancar	5 4 3 2 1	
4	Penampilan/sikap	f. Penampilan dan sikap sangat baik dan percaya diri sangat baik g. Penampilan dan sikap baik dan percaya diri baik h. Penampilan dan sikap cukup baik dan cukup	5 4 3 2	

		percaya diri i. Penampilan sikap kurang baik dan kurang percaya diri j. Penampilan dan sikap tidak baik dan tidak percaya diri	1	
5	Pemahaman isi/tema	f. Sangat memahami isi pembicaraan g. Memahami isi pembicaraan h. Cukup memahami isi pembicaraan i. Kurang memahami isi pembicaraan j. Tidak memahami isi pembicaraan	5 4 3 2 1	

Dari penilaian tersebut dapat dijabarkan tingkat capaian kinerja dalam keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran).

Keterangan Pemberian Skor Tingkat Capaian Kinerja :

a. Lafal

1. Skor 5 : Sangat Baik, pelafalan siswa sangat jelas
2. Skor 4 : Baik, pelafalan siswa jelas
3. Skor 3 : Cukup, pelafalan siswa cukup jelas
4. Skor 2 : Kurang, pelafalan siswa kurang jelas

5. Skor 1 : Sangat kurang, pelafalan siswa tidak jelas.

b. Intonasi

1. Skor 5: Sangat baik, Intonasi kata/suku kata sangat tepat
2. Skor 4: Baik, Intonasi kata/suku kata tepat
3. Skor 3: Cukup, Intonasi kata/suku kata cukup tepat
4. Skor 2: Kurang, Intonasi kata/suku kata kurang tepat
5. Skor 1: Sangat kurang, Intonasi kata/suku kata tidak tepat.

c. Kelancaran

1. Skor 5 : Sangat baik, siswa berbicara sangat lancar
2. Skor 4 : Baik, siswa berbicara dengan lancar
3. Skor 3 : Cukup, siswa berbicara cukup lancar
4. Skor 2 : Kurang, siswa berbicara kurang lancar
5. Skor 1 : Sangat kurang, siswa berbicara tidak lancar

d. Penampilan/sikap

1. Skor 5 : Sangat baik, penampilan dan sikap sangat baik dan percaya diri sangat baik
2. Skor 4 : Baik, penampilan dan sikap baik dan percaya diri baik
3. Skor 3 : Cukup , penampilan dan sikap cukup baik dan cukup percaya diri
4. Skor 2 : Kurang, penampilan sikap kurang baik dan kurang percaya diri

5. Skor 1 : Sangat kurang, penampilan dan sikap tidak baik dan tidak percaya diri.

e. Pemahaman isi/tema

1. Skor 5 : Sangat baik, siswa sangat memahami isi pembicaraan
2. Skor 4 : Baik, siswa memahami isi pembicaraan
3. Skor 3 : Cukup, siswa cukup memahami isi pembicaraan
4. Skor 2 : Kurang, siswa kurang memahami isi pembicaraan
5. Skor 1 : Sangat kurang, siswa tidak memahami isi pembicaraan

Pada tes keterampilan berbicara, nilai diperoleh dari perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Nilai yang diperoleh dikategorikan ke dalam empat kriteria yaitu sesuai dengan kriteria dibawah ini :

Kategori Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa

No	Angka	Kriteria
1	80-100	Sangat Baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-45	Kurang

Penilaian yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja yang dilengkapi dengan lembar penilaian pengamatan terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Pengamatan dilakukan terhadap beberapa aspek keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas.

D. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Pembelajaran adalah suatu proses yang disengaja dengan menciptakan suatu lingkungan dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan atau sikap baru pada saat individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan, sehingga terjadi proses belajar secara efektif dan efisien. Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara guru dengan siswa. Selain adanya interaksi antara guru dan siswa, sumber belajar juga mempunyai peran penting dalam pembelajaran. Jadi pembelajaran adalah proses belajar dengan adanya interaksi antara guru dan siswa yang didukung dengan sumber belajar untuk mempelajari suatu ilmu.

Bahasa adalah kesatuan perkataan beserta sistem penggunaannya yang berlaku umum dalam pergaulan antaranggota suatu masyarakat atau bangsa. Masyarakat atau bangsa merupakan sekelompok manusia atau komunitas dengan kesamaan letak geografi, kesamaan budaya, dan

kesamaan tradisi. Dengan demikian, selain memiliki fungsi utama sebagai wahana berkomunikasi, bahasa juga memiliki peran sebagai alat ekspresi budaya yang mencerminkan bangsa penuturnya.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan, pengetahuan, keterampilan berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.²⁶

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang dihasilkan dari alat ucap yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Selain itu, bahasa juga merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. Sedangkan bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa

²⁶ Mustafa Kamal Ali, *“Penggunaan Metode Role Playing berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ivb Sdn Gisikdrono 03 Semarang”*, (on-line), tersedia di : <http://lib.unnes.ac.id/18083/1/1401409390.pdf>.

Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di sekolah dasar karena merupakan dasar dari semua pembelajaran.

2. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia SD/MI

Ruang lingkup standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia SD dan MI terdiri dari aspek:

- a. Mendengarkan; seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.
- b. Berbicara; seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan; menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata tertib, petunjuk, dan laporan serta mengapresiasi dan

berekspresi sastra melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.

- c. Membaca; seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, pragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anakanak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak. Kompetensi membaca juga diarahkan menumbuhkan budaya membaca.
- d. Menulis; seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi. Kompetensi menulis juga diarahkan menumbuhkan kebiasaan menulis.²⁷

²⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD dan MI*, Jakarta, 2003.

3. Materi

Kompetensi Dasar :

3.2 Menguraikan teks arahan/petunjuk tentang perawatan hewan dan tumbuhan, serta daur hidup hewan dan pengembangbiakan tanaman dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.

4.2 Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang perawatan hewan dan tumbuhan serta daur hidup hewan dan pengembangbiakan tanaman secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

Kompetensi Dasar	Hasil belajar	Indikator	Materi pokok
3.2 Menguraikan teks arahan/petunjuk tentang perawatan hewan dan tumbuhan, serta daur hidup hewan dan pengembangbiakan tanaman dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa	Memiliki rasa tanggung jawab dan peduli terhadap hewan dan tumbuhan	Menyampaikan kembali informasi berdasarkan teks arahan dengan bermain peran/drama.	Memperagakan dialog/drama tentang pelestarian hewan dan tumbuhan langka

<p>Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.2 Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang perawatan hewan dan tumbuhan serta daur hidup hewan dan pengembangbiakan tanaman secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>			
--	--	--	--

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 7 Bandar Lampung ini tidak terlepas atau mengacu dari penelitian sebelumnya.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. *Penerapan Metode Roleplaying Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten* (Dedi Rizkia Saputra), dengan hasil penelitian : Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.²⁸
2. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya* (Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin), dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%.

²⁸ Dedi Rizkia Saputra, *Penerapan Metode Roleplaying Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten*, 2015.

Maka, penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²⁹

3. *Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran Pkn Melalui Metode Role Playing* (Anik Barokah, Hadi Mulyono dan Sularmi), dengan hasil penelitian : Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif menurut Miles dan Huberman terdiri dari empat komponen, yaitu pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Keden 3 Kalijambe Sragen tahun pelajaran 2012/2013.³⁰
4. *Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman* (Lia Ismiasih), dengan hasil penelitian : Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasy experiment*, dengan variabel terikat

²⁹ Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, *Penerapan Metode Roleplaying Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, 2016.

³⁰ Anik Barokah, Hadi Mulyono dan Sularmi, *Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran Pkn Melalui Metode Role Playing*, 2013.

keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa, serta variabel bebas adalah metode *role playing*. Desain penelitiannya yaitu pretest-posttest control group design. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman, 17 siswa kelas IPS sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas IPA sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik uji-t (t-test), hasil uji t diperoleh t hitung yaitu 2,144 dan memperoleh signifikansi 0,40 lebih besar dari 0,05 sehingga H_a ditolak dan H_o diterima. Berdasarkan perbedaan rata-rata (mean) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebesar 4.00.³¹

F. Kerangka Berpikir

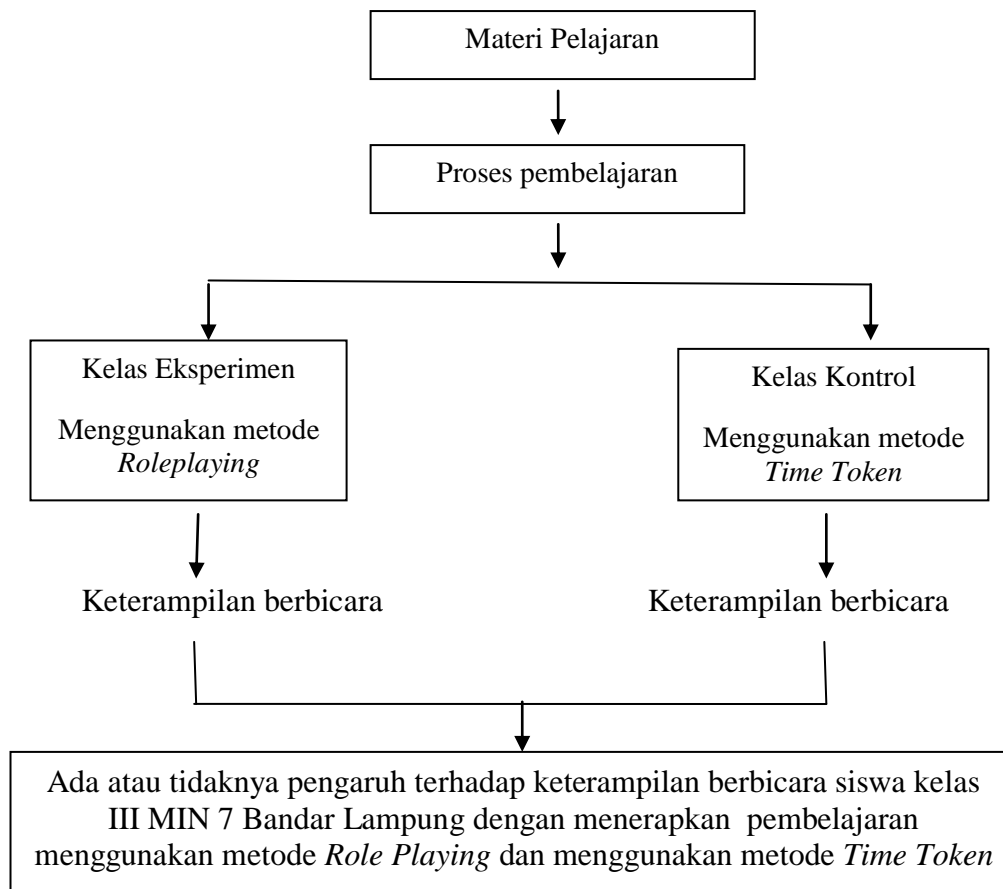
Kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³² Kerangka pemikiran dapat dibuat berupa skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah yang dikemukakan dalam penelitian. Skema tersebut menjelaskan mekanisme kerja faktor-faktor yang timbul secara singkat. Dengan demikian gambaran jalannya penelitian yang penulis lakukan dapat diketahui secara terarah dan jelas.

³¹ Lia Ismiasih, *Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman*, 2016.

³² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 60.

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MIN 7 Bandar Lampung menunjukkan rendahnya nilai keterampilan berbicara siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya malu, takut, ragu-ragu berbicara didepan kelas, siswa merasa berbicara itu hal yang sulit dan berat. Selain itu kurang berlatih dalam keterampilan berbicara. Penggunaan metode pembelajaran yang dipergunakan guru lebih mengacu pada pembelajaran yang konvensional. Sehingga pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia perlu ditingkatkan terutama pada keterampilan berbicara. Dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*, siswa mampu berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi di depan umum, sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran siswa akan terlibat secara aktif. Pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih giat belajar, mengembangkan sikap sosial, dan komunikasi dengan teman yang lain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Dengan demikian, metode ini dapat memaksimalkan kemampuan siswa serta dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penelitian ini difokuskan pada pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* pada keterampilan berbicara siswa kelas III MIN 7 Bandar Lampung. Metode pembelajaran ini akan diujicobakan pada peserta didik anak sekolah dasar. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Dalam Implementasinya, metode *Role playing* dimaksudkan adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Pada metode *role playing*, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Tahap akhir dari proses belajar adalah tahap saat individu memperlihatkan performa melalui aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi yang nyata.

Sehingga peserta didik dapat berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat mengekspresikan perasaannya, peserta didik memiliki kesempatan

lebih banyak dalam memanfaatkan situasi belajar untuk meningkatkan keterampilan berbicara, peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Disini dapat dilihat bahwa peserta didik diberi kesempatan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dikemukakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.³³

- 1) Hipotesis penelitian ini yang berposisi sebagai variabel dependent (X) adalah metode pembelajaran *Role Playing* dan yang berkedudukan sebagai variabel independent (Y) adalah keterampilan berbicara peserta didik. Berdasarkan teori di atas dapat dikemukakan rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 96.

- a) Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 7 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.
- b) Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 7 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

2) Hipotesis statistik

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.³⁴ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.³⁵ Penulis menggunakan metode penelitian eksperimen karena penulis akan mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu.

Jenis eksperimen yang digunakan adalah *Quasy Experimental* (Eksperimenlat Semu) yaitu desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel – variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian eksperimental semu bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam

³⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 3.

³⁵ *Ibid*, h. 112.

keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan variabel yang relevan.³⁶

Berkenaan dengan itu maka sesuatu yang akan di eksperimenkan dalam penelitian ini adalah metode mata pelajaran pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Desain Penelitian

Metode ini menggunakan desain penelitian *posttest only control design* yaitu pengontrolan secara acak dengan tes hanya diakhir perlakuan. Metode ini dapat digambarkan tabel berikut :

Tabel 4
Desain penelitian *Posttest Only Control Design*³⁷

Kelompok	Perlakuan	Tes Akhir
R ₁	X	O ₁
R ₂		O ₂

Keterangan :

R₁ = Kelompok kelas eksperimen

R₂ = Kelompok kelas kontrol

X = Perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing*

O₁ = Posttest kelas eksperimen

O₂ = Posttest kelas kontrol

³⁶ Cholid Narbuko, Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 54.

³⁷ Erwan Agus Purwanto, Dyah Ratih Sulistyastuti, *Metode-Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Administrasi Publik Dan Masalah-Masalah Sosial* (Yogyakarta: Gava Media, 2011), h. 89.

Dalam desain penelitian ini objek yang akan diteliti akan diberikan proses pembelajaran. Kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran *Role Playing*, sedangkan kelompok kelas kontrol akan diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran *Time Token*. Selanjutnya diberikan tes akhir setelah kedua objek diberikan perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 7 Bandar Lampung.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester I tahun ajaran 2017/2018 di kelas III MIN 7 Bandar Lampung.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan deskripsi tentang variabel yang diteliti. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

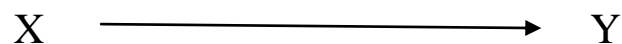
Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai (misalnya variabel model kerja, keuntungan, biaya promosi, volume penjualan, tingkat

pendidikan manajer, dan sebagainya). Variabel dapat juga diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih.³⁸

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (independent variabel) dan variabel terikat (dependent variable). variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

1. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah metode *Role Playing*.
2. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara.

Pengaruh hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

X = Metode *Roleplaying*

Y = Keterampilan berbicara

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁹

³⁸S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 133.

Populasi adalah seuruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Kalau setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia.⁴⁰

Informasi tentang populasi sangat diperlukan untuk menarik kesimpulan. Bila kita dapat mengobservasi keseluruhan individu anggota populasi, kita akan mendapatkan besaran yang menyatakan karakteristik populasi yang sebenarnya, dalam statistika disebut parameter. Dengan demikian parameter adalah suatu nilai yang menggambarkan ciri/karakteristik populasi. Parameter merupakan suatu nilai yang stabil karena diperoleh dari observasi terhadap seluruh anggota populasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III MIN 7 Bandar Lampung. Jadi populasi adalah semua objek/subjek yang tinggal secara bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi kesimpulan menjadi akhir dari suatu penelitian.

³⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 117.

⁴⁰ S.Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 118.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴¹ Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A (28 peserta didik) sebagai kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* (kelas eksperimen) dan kelas III B (25 peserta didik) menggunakan metode *Time Token* (kelas kontrol).

E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel random sampling dimana peserta didik yang diambil sebagian dari jumlah populasi yang dijadikan sebagai objek penelitian tahun ajaran 2017/2018.

Pemilihan sampel dilakukan secara *random* atau acak kelas yaitu membuat undian dari dua kelas tersebut, diundi dengan melakukan satu kali pengambilan. Sehingga terpilih kelas III A berjumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan III B berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol.

F. Variabel

Penelitian ini mengkaji keterkaitan antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel penelitian ini adalah :

⁴¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 118.

a) Variabel Bebas (Independent Variabel)

Yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebasnya (X) adalah metode pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

b) Variabel terikat (Dependent Variabel)

Yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah Keterampilan Berbicara Siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.⁴²

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Teknik tes

Seperti sudah dijelaskan bahwa data yang diungkapkan dalam penelitian dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu : fakta, pendapat, dan

⁴² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: ALFABETA), h. 187.

kemampuan. Untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes. Tes dimaksud adalah tes kemampuan berbicara. Penilaian keterampilan berbicara dilaksanakan berdasarkan lembar penilaian kegiatan berbicara yang sudah dipersiapkan dengan mengacu pada penilaian lima aspek berbicara yaitu : lafal, intonasi, kelancaran, penampilan/sikap, dan pemahaman isi/tema.

Tabel 5
Kisi-Kisi Tes Lisan Keterampilan Berbicara

No	Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Skor	Keterangan
1	Lafal	k. Pelafalan sangat jelas l. Pelafalan jelas m. Pelafalan cukup jelas n. Pelafalan kurang jelas o. Pelafalan tidak jelas	5 4 3 2 1	
2	Intonasi	k. Intonasi kata/suku kata sangat tepat l. Intonasi kata/suku kata tepat m. Intonasi kata/suku kata cukup tepat n. Intonasi kata/suku kata kurang tepat o. Intonasi kata/suku kata tidak tepat	5 4 3 2 1	
3	Kelancaran	k. Berbicara sangat lancar l. Berbicara dengan lancar m. Berbicara cukup lancar n. Berbicara kurang lancar o. Berbicara tidak lancar	5 4 3 2 1	
4	Penampilan/sikap	k. Penampilan dan sikap sangat baik dan percaya diri sangat baik l. Penampilan dan sikap baik dan percaya diri baik	5 4	

		m. Penampilan dan sikap cukup baik dan cukup percaya diri	3	
		n. Penampilan sikap kurang baik dan kurang percaya diri	2	
		o. Penampilan dan sikap tidak baik dan tidak percaya diri	1	
5	Pemahaman isi/tema	k. Sangat memahami isi pembicaraan	5	
		l. Memahami isi pembicaraan	4	
		m. Cukup memahami isi pembicaraan	3	
		n. Kurang memahami isi pembicaraan	2	
		o. Tidak memahami isi pembicaraan	1	

(lampiran 2, hal 89)

Tabel 6
Kategori Penilaian Kemampuan Berbicara

Interval Nilai	Kemampuan
80-100	Baik sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-45	Kurang

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.⁴³

⁴³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 148.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk petunjuk kerja atau petunjuk *Role Playing* dari keterampilan berbicara. Uraian dari setiap jenis instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut (*lampiran 3, hal 90*) :

Tabel 7
Instrumen Penelitian Dan Tujuan Instrumen Penelitian

No	Jenis Instrumen	Tujuan	Sasaran	Waktu Penelitian
1	Tes keterampilan berbicara	Untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik	Peserta didik	Pada saat peserta didik melakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran <i>Role Playing</i>

I. Uji Validitas

Validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.⁴⁴

Uji validitas untuk mengetahui kelayakan instrumen yang dipakai, maka perlu dilakukan uji instrumen. Uji instrumen menggunakan validitas ahli.

Instrumen penelitian berupa tes penampilan (*performens*) untuk melakukan keterampilan berbicara maka validitas instrumen menggunakan validitas *contruks*. Validitas konstruks sama dengan *logical validity* atau

⁴⁴ *Ibid*, h. 363.

validity by definition. Instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan.

Instrumen penelitian berupa performans menyampaikan pendapat untuk berbicara dengan menggunakan 5 aspek berbicara lafal, intonasi, kelancaran, penampilan/sikap, dan pemahaman isi/tema. Nilai setiap aspek yang dinilai dalam berbicara berskala 1-5, jumlah skor diperoleh dari penjumlahan nilai setiap aspek penilaian yang diperoleh peserta didik.

Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat ahli (*judgment experts*). Dalam hal ini setelah instrumen direkonstruksikan tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun.⁴⁵ (*lampiran 20, hal 113*)

J. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui bahwa populasi berasal dari data yang didistribusikan normal. Oleh karena itu, diperlukan uji normalitas dengan metode *Kolmogorov Smirnov* langkah-langkah sebagai berikut :

Hipotesis yang digunakan:

Ho: $F(x) = F_0(x)$: untuk semua nilai x (data mengikuti sebaran normal)

⁴⁵ *Ibid*, h. 125.

$H_0: F(x) \neq F_0(x)$: untuk sekurang-kurangnya sebuah nilai x (data tidak mengikuti sebaran normal)

Statistik Uji:

$$D = \sup \{S(x) - F_0(x)\}$$

Kriteria Uji:

Tolak jika nilai $D > W_{(1-\alpha)}$ atau nilai $\text{sig} < \alpha$, dimana $W_{(1-\alpha)}$ merupakan kuantil $1 - \alpha$ pada tabel *Kolmogorov Smirnov* dua sisi.

K. Uji Homogenitas

Uji kesamaan dua varians dilakukan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang sama atau mempunyai varians yang berbeda.

Dengan uji hipotesis :

$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2$: kedua sampel memiliki varians yang sama (varian homogen)

$H_0 = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ = kedua sampel memiliki varians yang berbeda (variens tidak homogen)

Statistik uji yang digunakan adalah :

$$F_{\text{hit}} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Dengan kriteria uji :

Tolak H_0 jika $F_{\text{hit}} \geq F_{1/2\alpha} (V_1 V_2)$ ⁴⁶

⁴⁶ Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung : Tarsito, 2002), h. 250.

L. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_1} \right)}} \quad t_{tabel} = t_{(a, n_1 + n_2 - 2)}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = rata – rata hasil belajar matematika kelas eksperimen

\bar{X}_2 = rata – rata hasil belajar matematika kelas kontrol

n_1 = banyaknya sampel kelas eksperimen

s_1 = simpangan baku kelas eksperimen

s_2 = simpangan baku kelas kontrol

Laangkah – langkah uji – t sebagai berikut:

a. Menentukan hipotesis

b. Menghitung rata – rata antara kelompok

$$\bar{X} = \frac{\text{jumla h nilai}}{\text{sampel}}$$

c. Mencari nilai – nilai $\overline{X}_1, \overline{X}_2, s_1^2, s_2^2$

d. Menghitung harga t_{hitung}

e. menghitung harga t_{tabel}

Kesimpulan : Jika $|t_{hitung}| \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima sebaliknya jika $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak.⁴⁷

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 7 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 7 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

⁴⁷ Sudjana, *Ibid.* h. 239.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, untuk memperoleh data keterampilan berbicara peserta didik dilakukan dengan menggunakan tes *performens* (bermain drama). Sebelum dilakukan treatment ada hal-hal yang perlu disiapkan oleh peneliti, yaitu: menentukan sampel penelitian kelas eksperimen dan kontrol, menentukan instrumen tes, menyiapkan silabus dan RPP untuk mengajar, menentukan waktu pelaksanaan penelitian. Namun sebelum menguji instrumen tes keterampilan berbicara, terlebih dahulu dilakukan uji tes berbicara tahap awal sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara awal peserta didik. Responden yang digunakan yakni peserta didik kelas III A dan III B di MIN 7 Bandar Lampung yang terdiri dari 53 responden dengan memberikan soal teks bacaan dan siswa diminta untuk memberikan tanggapan.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pada kelas III A MIN 7 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 sebagai kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang diterapkan dengan metode *Time*

Token, hasil yang didapat dari tes berbicara peserta didik disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 8
Rekapitulasi Nilai *Posttest* Tes Keterampilan Berbicara Pada Kelas Eksperimen (Kelas III A)

	Nilai <i>Post Test</i>
Nilai Tertinggi	92
Nilai Terendah	72
Jumlah	2332
Rata-Rata	83,28

Pada tabel 8 dapat dilihat nilai tes keterampilan berbicara kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Role Playing*. Nilai *post test* memperoleh nilai tertinggi adalah 92 dan nilai terendah adalah 72. Jumlah nilai *post test* adalah 2332. Dengan rata-rata yaitu 83,28. (*lampiran 6, hal 93*)
Dengan distribusi frekuensi (dengan perhitungan menggunakan SPSS 16) sebagai berikut :

Statistics
Nilai

N	Valid	28
	Missing	0
Mean		83.29
Median		84.00
Mode		80
Range		20
Minimum		72
Maximum		92

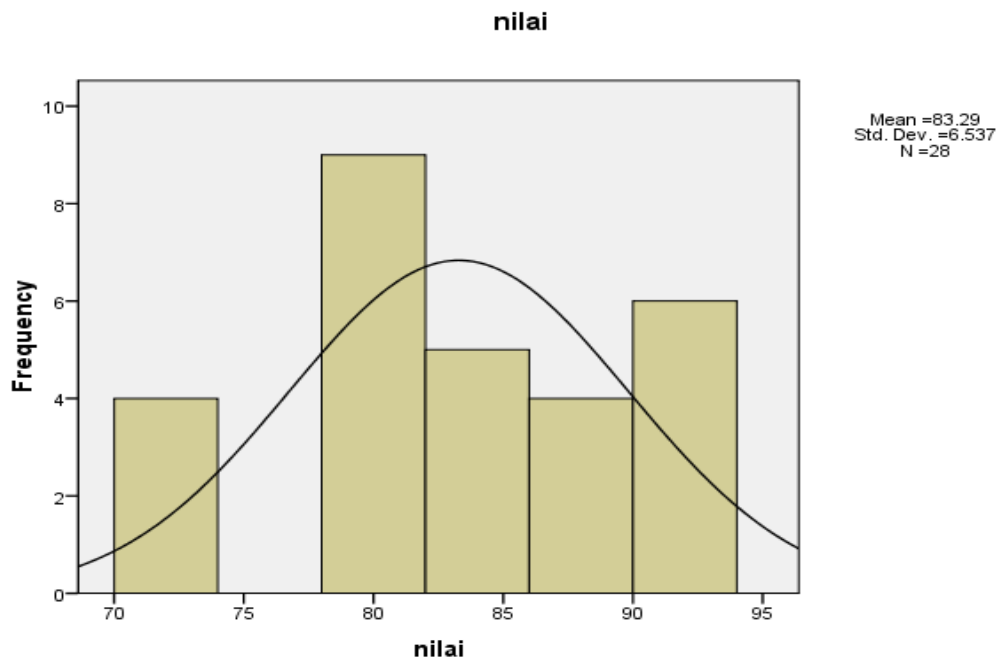
Dari data tersebut di dapatkan hasil bahwa untuk kelas eksperimen N (jumlah objek/subjek) 28. Dengan rata-rata nilai (mean) 83,29. Dengan nilai terendah 72 dan nilai tertinggi 92.

Tabel Frekuensi

		Nilai			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	72	4	14.3	14.3	14.3
	80	9	32.1	32.1	46.4
	84	5	17.9	17.9	64.3
	88	4	14.3	14.3	78.6
	92	6	21.4	21.4	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Dari data tersebut di dapatkan hasil bahwa peserta didik yang mendapat nilai 72 adalah sebanyak 4 peserta didik, dengan presentasi 14,4%. Untuk nilai 80 sebanyak 9 peserta didik, dengan presentasi 32,1%. Untuk nilai 84 sebanyak 5 peserta didik, dengan presentasi 17,9% . untuk nilai 88 sebanyak 4 peserta didik, dengan presentasi 14,3%. Dan untuk nilai 92 sebanyak 6 peserta didik, dengan presentasi 21,4%.

Histogram



Tabel 9
Rekapitulasi Nilai *Post Test* Tes Keterampilan Berbicara Pada Kelas Kontrol (Kelas III B)

	Nilai Post Test
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	64
Jumlah	1752
Rata-Rata	70,08

Pada tabel 9 dapat dilihat nilai tes keterampilan berbicara kelas kontrol dengan menggunakan metode *Time Token*. Nilai *post test* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 64. Jumlah nilai *post test* adalah 1752. Nilai rata-rata yaitu 70,08. (*lampiran 6, hal 93*)

Dengan distribusi frekuensi (dengan perhitungan menggunakan SPSS 16) sebagai berikut :

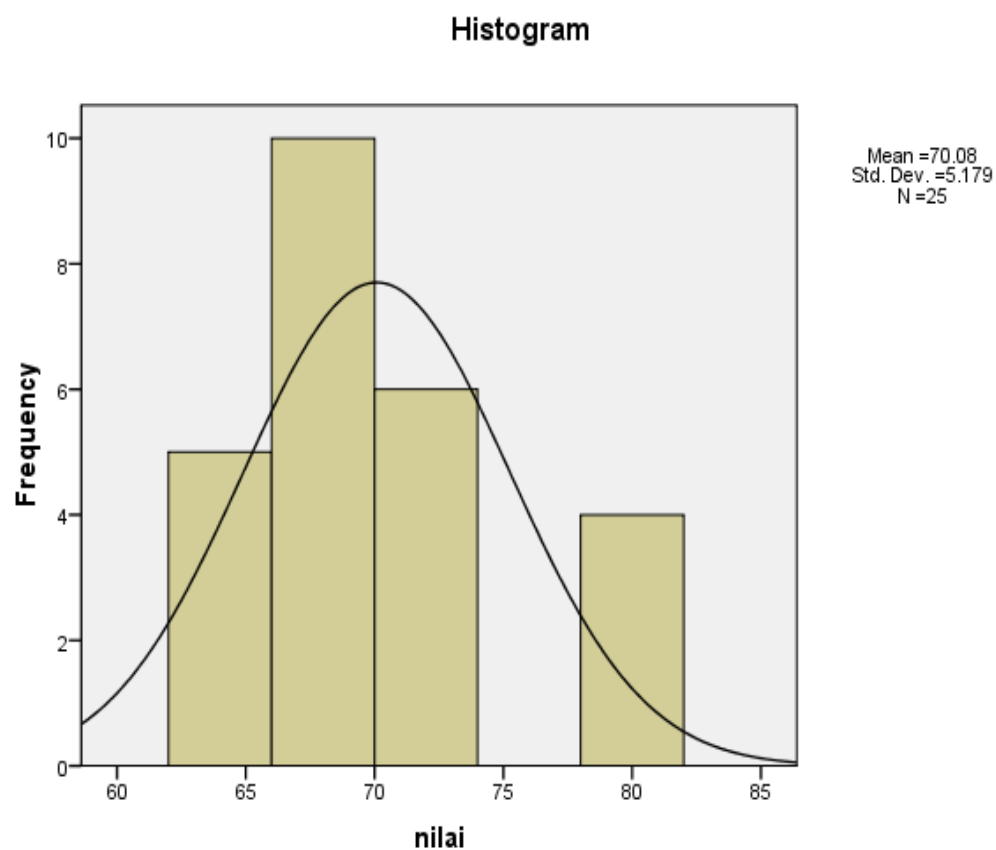
Statistics		
nilai		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		70.08
Median		68.00
Mode		68
Range		16
Minimum		64
Maximum		80

Dari data tersebut di dapatkan hasil bahwa untuk kelas eksperimen N (jumlah objek/subjek) 25. Dengan rata-rata nilai (mean) 70,08. Dengan nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 80.

Tabel Frekuensi

Nilai				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 64	5	20.0	20.0	20.0
68	10	40.0	40.0	60.0
72	6	24.0	24.0	84.0
80	4	16.0	16.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Dari data tersebut di dapatkan hasil bahwa peserta didik yang mendapat nilai 64 adalah sebanyak 5 peserta didik, dengan presentasi 20 %. Untuk nilai 68 sebanyak 10 peserta didik, dengan presentasi 40 %. Untuk nilai 72 sebanyak 6 peserta didik, dengan presentasi 24 % . Dan untuk nilai 80 sebanyak 4 peserta didik, dengan presentasi 16 %.



Data hasil uji tersebut dianalisis untuk mengetahui karakteristik instrumen penelitian yang meliputi normalitas, homogenitas, dan hasil hipotesisnya. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut :

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov*, dengan rumus $D = \sup \{S(x) - F_0(x)\}$. Dikarnakan data tidak berdistribusi normal maka peneliti menggunakan teknik non parametik. Uji normalitas dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan 53 peserta didik. Perumusan hipotesis yang akan diuji sebagai berikut :

H_0 = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

1) Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Tabel 10
Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pada Kelas
Eksperimen SPSS Versi 16.0

		Eksperimen
N		28
Normal Parameters ^a	Mean	83.29
	Std. Deviation	6.537
Most	Absolute	.165

Extreme Differences	Positive	.157
	Negative	-.165
Kolmogorov-Smirnov Z		.872
Asymp. Sig. (2-tailed)		.433

a. Test distribution is Normal.

Pada tabel 10 menunjukkan uji normalitas yang menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, dari test berbicara peserta didik kelas eksperimen dengan jumlah 28 peserta didik memperoleh nilai rata-rata (mean) adalah 83,29. Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS didapat Asymp. Sig (2-tailed) 0,433 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Jika Asymp Sign $> 0,05$ ($0,433 > 0,05$) berarti hipotesis H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. (*lampiran 8, hal 95*)

2) Uji Normalitas Kelas Kontrol

Tabel 11
Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pada Kelas Kontrol dengan SPSS Versi 16.0

		Kontrol
N		25
Normal Parameters ^a	Mean	70.08
	Std. Deviation	5.179
Most Extreme Differences	Absolute	.256
	Positive	.256
	Negative	-.144
Kolmogorov-Smirnov Z		1.280
Asymp. Sig. (2-tailed)		.075

		Kontrol
N		25
Normal Parameters ^a	Mean	70.08
	Std. Deviation	5.179
Most Extreme Differences	Absolute	.256
	Positive	.256
	Negative	-.144
Kolmogorov-Smirnov Z		1.280
Asymp. Sig. (2-tailed)		.075

a. Test distribution is Normal.

Pada tabel 11 menunjukkan uji normalitas yang menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, dari test berbicara peserta didik kelas kontrol dengan jumlah 25 peserta didik memperoleh nilai rata-rata (mean) adalah 70,08. Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS didapat Asymp. Sig (2-tailed) 0,075 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Jika Asymp Sign $> 0,05$ ($0,075 > 0,05$) berarti hipotesis H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. (*lampiran 8, hal 95*)

b. Uji Homogenitas

Uji kesamaan dua varian (homogenitas) digunakan untuk melihat kesamaan kedua varian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas dapat pada tabel berikut :

Tabel 12
Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS Versi 16.0

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.786	1	51	.187

Untuk melihat hasil data homogen atau tiadaknya adalah dengan melihat nilai Sig dari *Test of Homogeneity of Variances* apabila nilai sig > 0,05. Dari data diatas diperoleh hasil *Test of Homogeneity of Variances* bahwa **sig > 0,05 (0,187 > 0,05)** maka data diambil dari data yang homogen. (*lampiran 7, hal 94*)

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas tes berbicara peserta didik, selanjutnya akan dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Tidak terdapat pengaruh yang metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN 7 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Terdapat pengaruh yang metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III MIN Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

Hasil uji hipotesis apat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 13
Hasil Uji Hipotesis (t-Test) Dengan SPSS Versi 16.0 For Windows
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Nilai Equal variances assumed	1.786	.187	8.084	51	.000	13.206	1.634	9.926	16.485	
Equal variances not assumed			8.191	50.327	.000	13.206	1.612	9.968	16.443	

Hasil olah data didapat, untuk uji t diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji Independent Sampel T-Test jika $\text{sig} < 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan H_0

ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara. Dengan selisih mean antar kedua data adalah 13.206 (eksperimen = 83,29 dan kontrol = 70,08). yang berarti metode *role playing* lebih berpengaruh daripada metode *time token*. (lampiran 9, hal 96)

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen yang menerapkan metode *Role Playing* dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang menerapkan metode *Time Token*. Dengan jumlah sampel 53 siswa dengan rincian 25 siswa kelas kontrol dan 28 siswa kelas eksperimen dilakukan di MIN 7 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan pada 6 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 6 kali pertemuan pada kelas kontrol dengan masing-masing 2 jam pembelajaran pada setiap kali pertemuan. Pada setiap kali pertemuan peserta didik melaksanakan diskusi tanya jawab dan bermain peran pada materi bahasa Indonesia. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Pada kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Banyak terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru maupun interaksi antar peserta didik dengan peserta didik lainnya. Semua peserta didik diwajibkan

untuk berlatih bermain drama secara sederhana, dengan kelompoknya masing-masing sehingga tidak ada yang pasif. Hal ini mengakibatkan semua peserta ikut berpartisipasi saat proses pembelajaran berlangsung. Suasana yang terjadi dalam proses pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan dan kondusif sehingga peserta didik menjadi lebih mudah menerima pelajaran yang diberikan, dikelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* ini peserta didik menjadi tidak malu-malu untuk maju kedepan karena tidak sendiri, melatih mereka untuk mampu mengondisikan keadaan dikelas dan melatih kepercayaan diri peserta didik. Mereka maju secara berkelompok untuk berlatih bermain drama secara sederhana namun tetap menekankan keterampilan berbicara peserta didik. Ini semua membuat peserta didik tidak ragu untuk mencobanya secara bergantian. Dengan metode *role playing* ini peserta didik menjadi aktif dan pembelajaran pun menjadi menyenangkan karena dilakukan dengan bermain, namun tetap mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dan melatih keterampilan berbicara peserta didik. Setelah diadakannya latihan bermain peran, maka sebagai post tes dalam keterampilan berbicara, setiap peserta didik diwajibkan untuk maju secara bergantian kedepan kelas dengan menjawab atau menjelaskan (menerangkan) apa yang tanyakan oleh guru. Yaitu berupa pendapat peserta didik tentang isi materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Pada kelas kontrol yang menggunakan metode *time token* bahwa tidak semua peserta ikut aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Banyak peserta

didik yang malu-malu untuk memberikan tanggapan maupun menyimpulkan materi yang telah dibahas, hanya peserta didik yang pandai saja yang aktif berbicara dan mau maju kedepan. Sedangkan yang lainnya hanya diam mendengarkan pembelajaran dan malu untuk memberikan tanggapan didepan kelas. Suasana didalam kelas pun mendi sedikit membosankan dan kurang interaksi. Akibatnya tujuan pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai.

Hasil keterampilan berbicara peserta didik dapat dilihat dari nilai *post test*. nilai *post test* kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi diperoleh 92 dan nilai terendah 72 memiliki nilai rata-rata 83,28. Sedangkan nilai *post tes* kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 64 memiliki nilai rata-rata 70,08. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan bahwa penggunaan metode *role playing* yang diterapkan pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada aspek berbicara memiliki pengaruh. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan metode tersebut dapat diaplikasikan dalam rangka meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan uji normalitas kelas eksperimen nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,433 dan kelas kontrol nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,075 dengan nilai $\alpha = 0,05$, maka dapat dinyatakan “berdistribusi normal” karena jika $\text{Sig} > \alpha$ (0,05) yaitu, $0,433 > 0,05$ dan $0,075 > 0,05$. Hasil uji homogenitas untuk $\text{Sig} > \alpha$ (0,05), ($0,187 > 0,05$) hal ini menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan berarti data dinyatakan homogen atau sama, karena kedua kelompok

berdistribusi normal dan homogen, maka langkah selanjutnya yaitu menguji hipotesis dengan menggunakan uji t. Untuk uji t diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji Independent Sampel T-Test maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara. Dengan selisih mean antar kedua data adalah 13.206 (eksperimen = 83,29 dan kontrol = 70,08). yang berarti metode *role playing* lebih berpengaruh daripada metode *time token*.

Metode pembelajaran *role playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapat, menyimpulkan dan memahami materi lebih dalam dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* mempunyai kelebihan yaitu:

- l) Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi serta mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar serta siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- m) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, Guru dapat mengevakuasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan

siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.

- n) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- o) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran ini didesain untuk menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan seluruh peserta didik. Keterlibatan peserta didik secara aktif ini akan meningkatkan partisipasi, antusias dan keberanian untuk tampil didepan kelas karna dilakukan secara bersama yang pada akhirnya akan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Dengan demikian metode pembelajaran *role playing* sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Selain metode pembelajaran *role playing* dapat memberikan perbedaan keterampilan berbicara peserta didik, penulis menemukan faktor – faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan berbicara peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda yaitu pada kelas eksperimen, peserta didik lebih termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran karena

adanya bentuk kelompok dalam proses pembelajaran dan tampil didepan kelas. Peserta didik merasa mendapat udara segar setelah lama mengikuti pembelajaran yang seperti biasanya yang dilakukan oleh peserta didik, sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa jawaban dari permasalahan yang diajukan adalah “ ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia MIN 7 Bandar Lampung”.

Hal ini terlihat pada rata-rata nilai keterampilan berbicara peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih tinggi daripada keterampilan berbicara peserta didik yang tidak menerapkan metode *role playing*. Demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik karena dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III MIN 7 Bandar Lampung.

Selama melakukan penelitian di MIN 7 Bandar Lampung tidak menutup kemungkinan ada kendala – kendala yang penulis dapati, dan kendala – kendala tersebut tidak begitu berarti dan masih bisa penulis hadapi selama proses pembelajaran berlangsung baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Hanya saja baik kelas kontrol maupun kelas eksperimenn ada sedikit kendala yang menurut peneliti memang sulit untuk dilakukan yaitu mengorganisasikan peserta didik dikelas. Terutama dikelas eksperimen,

mengkondisikan peserta didik sedemikian rupa untuk berlatih drama dan membuat peserta didik mau ikut aktif dan tidak malu-malu untuk tampil didepan kelas itu membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan kesabaran yang ekstra. Itu adalah salah satu kendala yang dialami oleh peneliti.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, didapat uji normalitas kelas eksperimen nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,433 dan kelas kontrol nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,075 dengan nilai $\alpha = 0,05$, maka dapat dinyatakan “berdistribusi normal” karena jika $\text{Sig} > \alpha$ (0,05) yaitu, $0,433 > 0,05$ dan $0,075 > 0,05$. Hasil uji homogenitas untuk $\text{Sig} > \alpha$ (0,05), ($0,187 > 0,05$) hal ini menunjukkan data dinyatakan homogen atau sama. Untuk uji hipotesis diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam hipotesis jika $\text{sig} < 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara. Dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara peserta didik menggunakan metode *Role Playing* pada kelas eksperimen mencapai 83,29 Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yang diajarkan menggunakan metode *time token* mencapai rata-rata 70,08. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat diaplikasikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III MIN 7 Bandar Lampung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. SARAN

1. Bagi Guru

- a. Diharapkan dalam proses belajar mengajar, hendaknya guru lebih menerapkan metode *role playing* dalam rangka meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- b. Diharapkan guru tidak berfokus pada satu metode pembelajaran saja, namun disesuaikan dengan keadaan yang dialami.

2. Bagi Siswa

- a. Disarankan kepada siswa agar sering mempelajari keterampilan berbicara, seperti membaca buku dan banyak melakukan latihan.
- b. Disarankan kepada siswa agar dapat memotivasi diri sendiri dalam memajukan kompetensinya dalam berbicara baik dalam pembelajaran bahasa Indonesia maupun dalam pelajaran lainnya.

3. Bagi Pihak Sekolah

- a. Diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat melengkapi fasilitas belajar khususnya fasilitas yang berkenaan dengan penunjang keterampilan siswa dalam berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- b. Pihak sekolah dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar sehingga proses KBM yang dilakukan akan berjalan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mustafa Kamal. *“Penggunaan Metode Role Playing berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ivb Sdn Gisikdrono 03 Semarang”*, 2013.
- Baidawi, Fahru Roji. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Teknik Bercerita*, Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VII SMPN 13 Tangerang Selatan Tahun Ajaran 2009/2010.
- Barokah, Anik, Hadi Mulyono dan Sularmi. *Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran Pkn Melalui Metode Role Playing*, 2013.
- Cahyani, Isah. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri Dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Gusmaweti. *Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Fkip Universitas Bung Hatta*. Seminar Nasional XI Pendidikan Biologi FKIP UNS.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran Dan Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Putaka Pelajar, 2014.
- Ismawati, Esti dan Faraz Umayu. *Belajar Bahasa Dikelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012.
- Ismiasih, Lia. *Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman*, 2016.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesional Guru*. Kata Pena, 2016.
- Kurikulum 2004. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Dan Madrasah Ibtidaiyah*. Departemen Pendidikan Nasional Jakarta, 2003.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Ningsih, Suwarti. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 2 No. 4 ISSN 2354-614X.
- Nurhasanah, dkk. *Penerapan Metode Roleplaying Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, 2016.
- Purwanto, dkk. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Adminstrasi Publik Dan Masalah-Masalah Sosial*. Yogyakarta: Gava Media, 2011.
- Riyanti, Dwi. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Media Pop Up Pada Siswa Kelas Ii Sd N Widoro Kecamatan Pengasih*, 2015.
- Saputra, Dedi Rizkia. *Penerapan Metode Roleplaying Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten*, 2015.
- Sudarminah, Sri. *Upaya Peningkatan Pembelajaran Berbicara Dengan Model Pembelajaran Gambar Seri Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Semarang*, JURNAL LEMLIT, Volume 3 Nomer 2 Desember 2009.
- Sudjana. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2002.
- Slamet. *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Sekolah Dasar*. Surakarta: LPP (UNS) dan UNS Press, 2007.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif,dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: ALFABETA.
- Wahyuni, Tri dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Globalisasi*, Pgsd Fkip Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta.